

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Boneka adalah salah satu karya seni yang berupa macam-macam bentuk, dapat seperti manusia, tokoh kartun, bantal dan lain sebagainya. Boneka merupakan salah satu pilihan yang banyak digemari orang untuk menjadikannya sebuah hadiah bagi orang-orang terdekat mereka karena sifatnya yang “luwes”. Boneka sangat mudah sekali ditemukan atau diperoleh di toko-toko maupun dipusat perbelanjaan lainnya. Bentuk serta mimik wajah boneka yang variatif dan selalu berkembang setiap waktu membuat bisnis ini cukup menjanjikan. Belakangan, banyak orang yang mencari dimana bisa mereka mendapatkan boneka sesuai dengan karakter seseorang yang mereka inginkan atau sesuai dengan gambaran ide mereka guna menciptakan sebuah boneka yang “spesial” atau “berbeda” dengan milik kebanyakan orang.

Berdasarkan atas gambaran diatas, kelompok kami memiliki ide untuk mengembangkan usaha boneka avatar. Bonek avatar adalah boneka dimana design akan karakter, mimik wajah, dan keseluruhan bentuk fisik boneka dirancang berdasarkan atas permintaan pelanggan, sehingga pelanggan akan bisa memiliki boneka yang unik dan berbeda dengan orang. Dengan adanya usaha boneka avatar ini diharapkan pelanggan yang memiliki keinginan untuk mendesign sendiri bonekanya mampu memenuhi keinginan mereka sehingga mereka mendapatkan kepuasan akan bentuk boneka yang mereka inginkan.

### **1.2 Profil**

Ide kami adalah menciptakan karakter boneka, bentuk, serta ukuran yang sesuai dengan keinginan pelanggan, jadi sistem kerja bisnis kami adalah akan melakukan produksi apabila terdapat pesanan khusus dari pelanggan.

### 1.3 VisidanMisi Usaha

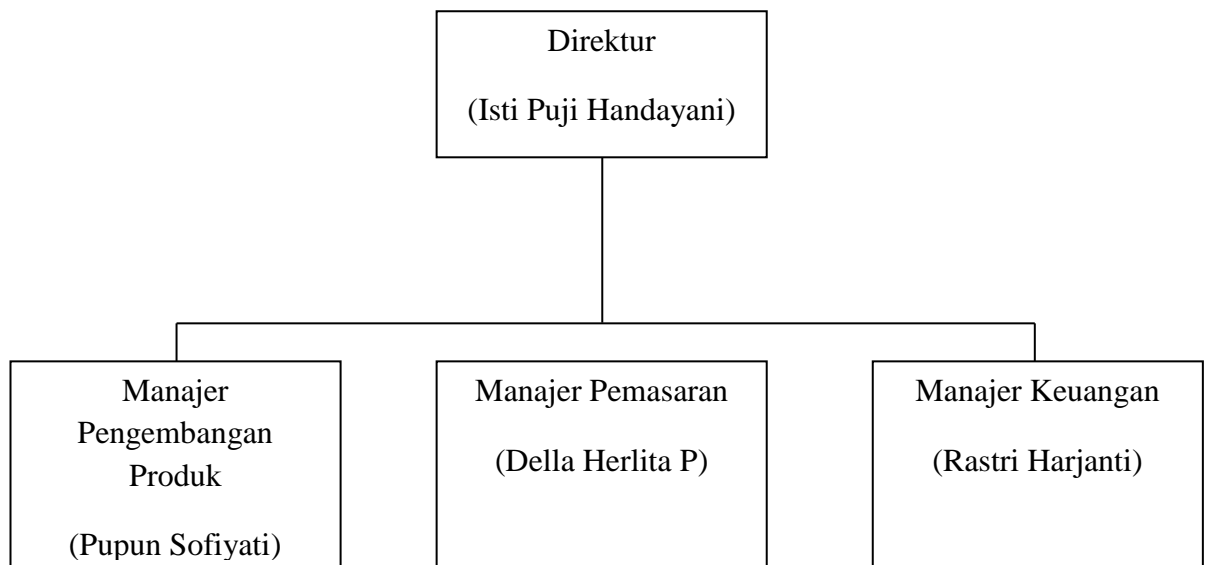
Visi:

Menciptakan karakter boneka sesuai dengan keinginan dan ide dari para pelanggan kami.

Misi :

- Membuat boneka sesuai dengan karakter yang dipesan oleh pelanggan.
- Menciptkan boneka yang berbeda dangan kebanyakan boneka yang dijual secara umum.
- Mengembangkan usaha kecil ini menjadi wirausaha yang menjanjikan dikemudian hari.

### 1.4 StrukturOrganisasi



## **BAB II**

### **ASPEK PEMASARAN**

#### **2.1 Analisa SWOT**

##### **a) Strength (Kekuatan)**

Keunggulan yang dapat diberikan kepada konsumen yang dimiliki oleh produk kami dibanding dengan produk boneka yang lain, yaitu:

1. Memiliki bentuk yang berbeda dari yang lainnya karena pembuatan berdasarkan atas pesanan pelanggan.
2. Bahan yang digunakan dalam pembuatan boneka menggunakan bahan yang kualitasnya tinggi dalam negeri.

##### **b) Weakness (kelemahan)**

Pembuatan boneka yang berdasarkan pesanan, membutuhkan waktu yang cukup lama, karena pesanan dari pelanggan yang berbeda-beda tingkat kesulitannya.

Karena kita hanya memproduksi boneka karakter saja, maka apabila tidak ada pesanan kita juga tidak akan berproduksi.

##### **c) Opportunity (Peluang)**

Usaha kami mencoba untuk mewujudkan sebuah sketsa wajah untuk menjadi sebuah boneka yang diinginkan pelanggan, karena pembuatan boneka berdasarkan pesanan, maka kami memiliki produk yang berbeda dengan pengerjain boneka lainnya.

##### **d) Threats (Ancaman)**

###### **1. Pesaing**

Pembuatan boneka yang berdasarkan atas pesanan pelanggan, membuat pesaing mudah saja untuk meniru ide bisnis ini.

## **2.2 Segmetasi Pasar**

### **a. Segmentasi atas dasar Demografis**

Membagi pasar kedalam kelompok-kelompok berdasarkan variabel demografi, yaitu adalah masyarakat umum.

## **2.3 Strategi Pemasaran**

Sebagai permulaan untuk mengenalkan produk kami, kami memproduksi beberapa boneka karakter sebagai contoh nyata produksi kami. Kemudian kami pasarkan produk kami melalui pemmanfaatan media online dan media sosial. Serta mengikuti acara-acara bazar atau pameran guna memperkenalkan produk dari kami.

## **BAB III**

### **ASPEK PRODUKSI**

#### **3.1 Bahan Baku dan Bahan Penolong**

Bahan baku yang kami gunakan untuk produksi boneka adalah sebagai berikut :

- Isi bagian dalam boneka yang kita gunakan diantaranya:
  - a. Dacron; bahan ini terbuat dari serat kapas dan umumnya digunakan hampir di tiap boneka, tetapi dacron yang kami gunakan memiliki tingkatan mutu dan kualitas yang tinggi.



- b. Silikon; bentuknya merupai kelereng namun ukurannya lebih kecil. Silikon akan terasa jika boneka akan kita peluk atau remas.



- Isi bagian luar boneka yang kita gunakan diantaranya:
  - a. Kain; kain yang kita gunakan untuk permukaan luar boneka berasal dari kain dalam negeri dan ada juga yang berasal dari impor. Bahan tersebut antara lain:
    1. Rasfur; bahan ini mempunyai ciri khas dengan bulu-bulunya yang panjang. Harga bahan ini tergolong mahal. Tingkat harga bahan rasfur tergantung panjang bulu, makin panjang bulu, maka harga bahan semakin tinggi. Umumnya bahan rasfur berwarna soft.



2. Velboa; sering digunakan untuk boneka-boneka pada umumnya. Bahan velboa memiliki ciri berbulu pendek. Harga bahan ini relatif lebih murah dan pilihan warna yang tersedia pun cukup beragam, ada warna gelap dan cerah.



3. Yelvo; bahan ini memiliki bulu yang pendek layaknya velboa namun ketika disentuh oleh tangan terasa lebih lembut di bandingkan velboa. Harga ini cenderung sangat mahal katrena produk impor. Bahan ini juga mempunyai tingkat elastisitas yang tinggi (lebih melar). Hal itu mengakibatkan tidak semua penjahit dapat menjahit bahan ini.



- b. Aksesoris; bahan-bahan ini berupa manik-manik dan kancing sebagai hiasan.

### **3.2 Peralatandan perlengkapan yang di gunakan**

Adapun peralatan yang di gunakan untuk proses produksimeliputi :

- Gunting
- Pensil
- Pewarna (spidol)
- Kertas
- Pengggaris
- Penghapus
- Peralatan jahit
- Peralatan cetak
- Kain yang digunakan

### **3.3 Proses Produksi**

1. Pembuatan pola; sama seperti membuat rancangan pakaian, dalam pembuatan boneka karakter tahap awalnya adalah pembuatan pola. Bentuk dan ukurannya biasanya disesuaikan dengan permintaan pelanggan.
2. Pembentukan MAL(moulding); mal disini adalah cetakan yakni contoh produk yang telah jadi dan siap untuk di produksi. Ukuran dan bentuk dalam MAL ini berarti tak boleh diubah-ubah lagi.
3. Proses penjahitan pola; disini MAL berupa potongan-potongan boneka akan disatukan dan siap untuk dijahit. Penjahitan dilakukan dengan mesin jahit.
4. Pengisian dacron; dalam proses penjahitan tidak semua dijahit hal ini dikarenakan nantinya boneka akan dimasukkan isi dalam. Isi dalam yang sering digunakan adalah kapas dan silikon. Pengisian pun tidak dilakukan sampai padat namun secukupnya tanpa harus mengurangi keindahan bentuk.
5. Penambahan aksesoris boneka; ini adalah langkah terakhir dalam produksi sebelum diual dipasar. Disini boneka yang sudah dimasukkan dacron akan diberi aksesoris sesuai kebutuhan.

### 3.4 Produk yang dihasilkan selama 1 Tahun

Dalam 1 bulan : 30 piece boneka karakter

Dalam 1 Tahun : 250 piece boneka karakter

### 3.5 Pasokan Bahan Baku

Kami memasok bahan baku 2 kali dalam satu bulan. Bahan yang kami pasok meliputi :

Nama Bahan	Banyaknya	Harga Satuan	Total
Kain Rasfur	1 Roll kain (45m)	Rp 40.000	Rp 1.800.000
Kain Velboa	1 Roll kain (45m)	Rp 23.000	Rp 1.035.000
Kain Yelvo	1 Roll kain (45m)	Rp 42.500	Rp 1.912.500
Dakron	10 kg	Rp 4500	Rp 45.000
Silikon	7 kg	Rp 3000	Rp 21.000
Aksesoris			Rp



## **BAB IV**

### **ASPEK KEUANGAN**

#### **4.1 Besarnya Kebutuhan Modal dan Penggunaannya**

Investasi Modal usaha Boneka Karakter sebesar Rp 30.000.000 yang digunakan untuk berbagai macam keperluan, diantaranya :

1. Biaya Pembelian Bahan Baku
2. Biaya gaji
3. Biaya Peralatan
4. Biaya Perlengkapan
5. Biaya Hak Paten Produk

#### **4.2 Proyeksi Penjualan**

Pertiga bulan pertama : 85 piece boneka	= Rp 17.000.000
Pertiga bulan kedua : 105 piece boneka	= Rp 21.000.000
Pertiga bulan ketiga : 115 piece boneka	= Rp 23.000.000
Pertiga bulan keempat: 130 piece boneka	= Rp 26.000.000

#### **4.3 Proyeksi Pengeluaran**

Biaya bahan baku

Kain Rasfur	Rp 40.000 x 90m	= Rp 3.600.000
Kain Velboa	Rp 23.000 x 23m	= Rp 2.070.000
Kain Yelvo	Rp 42.500 x 90m	= Rp3.825.000
Dakron	Rp 4.500 x 20kg	= Rp 90.000
silikon	Rp 3.000 x 14kg	= Rp 42.000
Asesoris (manik-manik,kancing,rambut sintetis)		= Rp 2.500.000

Biaya Perlengkapan

Mesin Jahit	Rp 6.000.000 x 2	= Rp 12.000.000
Jumlah		= Rp. 24.127.000

#### **4.4 Laporan Laba/Rugi**

Pendapatan	Rp 200.000 x 130	= Rp 26.000.000
Biaya-biaya :		
Biaya bahan baku dan perlengkapan		= Rp 24.127.000
Laba		= Rp 1.873.000

**Proposal Perencanaan Bisnis  
Boneka Avatar (Sketsa Wajah)**



**Disusun Oleh :**

**Kelompok 10**

Pupun Sofiyati	115030201111037
Isty Puji Handayani	115030205111004
Della Herlita	115030207111046
Rastri Harjanti	115030207111054

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI  
NOVEMBER 2013**